

Муниципальное бюджетное общеобразовательное  
учреждение города Тулуна  
«Средняя общеобразовательная школа № 6»

# **Сборник тренинговых заданий для проведения минуток креативности**



# Содержание

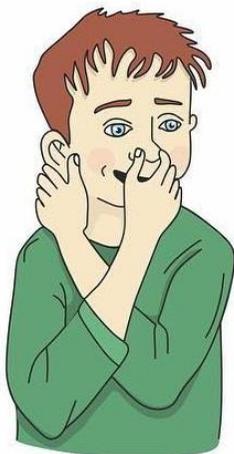
- ❖ *Гимнастика для мозга «Ухо-нос»;*
- ❖ *Игра «Изобретатель»;*
- ❖ *Игра «Путешествие Гулливера»;*
- ❖ *Игра «Стоп-кадр»;*
- ❖ *Игра «Активные буквы»;*
- ❖ *Картинки;*
- ❖ *Хамелеон;*
- ❖ *Рассказ;*
- ❖ *Рисунки;*
- ❖ *Ассоциации;*
- ❖ *Упражнение «Аббревиатура»;*
- ❖ *Игра «Вижу, как пахнет»;*
- ❖ *Кубики Никитина "матрицы";*
- ❖ *Игра «Лес для гномика»;*
- ❖ *Игра «Золотая рыбка»;*
- ❖ *«Метод фокальных объектов»;*
- ❖ *«Креативная лихорадка»;*
- ❖ *Бриколаж;*
- ❖ *КРОССЕНС или пересечение смыслов;*
- ❖ *«Где логика?»;*
- ❖ *«Безопасность – основа всего!»;*
- ❖ *Замените пропуски в тексте придуманными топографическими знаками.*

## Гимнастика для мозга «Ухо-нос»

(3 минуты)

*Инструкция:* для того, чтобы настроиться на продуктивную работу, предлагаю вам сделать небольшую разминку для мозга.

Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой – за левое ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук (правая рука – кончик носа, левая рука – правое ухо). Повторите упражнение 5 раз.



## Игра «Изобретатель» (5 минуты)

*Инструкция:* выберите один из предметов, приведенных на слайде (можно сложить предметы в коробку), и придумайте как можно больше вариантов того, что можно сделать с помощью этого предмета.

*Пример:* спичечный коробок.

можно зажечь спичку;

можно хранить мелкие предметы;

можно устроить маленький террариум;

можно сделать мебель для куклы и т.д.



## Игра «Путешествие Гулливера» (5 минут)

*Инструкция:* Вы - Гулливер, совершающий путешествие.

Если ваша фамилия начинается на букву от «А» до «К», вы попадаете в Страну великанов (то есть вы маленький по сравнению с великанами и их сооружениями).

Если ваша фамилия начинается на букву от «Л» до «Я», вы окажетесь в Стране лилипутов (то есть вы великан по сравнению с лилипутами и их сооружениями).

Придумайте как можно больше идей о том, какие предметы вы смогли бы использовать в этих

странах в качестве инвентаря для различных видов спорта.

*Пример:* Страна великанов – использовать иголку в качестве шпаги.

Страна лилипутов – использовать дома в качестве инвентаря в беге с препятствиями.



## Игра «Стоп-кадр» (5 минут)

*Инструкция:* по сигналу (хлопок в ладоши) вы демонстрируете с помощью мимики и пантомимики (позы, жесты, движения тела) то слово, которое называет ведущий.

«Стоп-кадр» продолжается 15-20 секунд.

*Примеры слов:* победа, дружба, счастье, семья.



## Игра «Активные буквы» (10 минут)

*Инструкция:* возьмите лист бумаги, карандаши.

Выберите какую-нибудь часто встречающуюся в русском языке букву и изобразите её в виде человечка.



Вспомните как можно больше начинающихся на выбранную букву слов, обозначающих разнообразные действия, занятия (например, виды спорта).

Нарисуйте букву-человечка (по-прежнему в виде буквы) за каждым из этих занятий.



*Пример:* буква «К» - красить, караулить (нести караул), кормить и т.д.

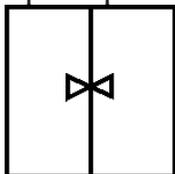
## Картинки (5 минут)

*Инструкция:* подобрать три картинки и предложить составить по ним историю, придумать, что было до событий на картинке и после них.

**Друдлы** (можно провести классный час)

*Инструкция:* **Droodle** — это загадка-головоломка, рисунок, на основании которого невозможно точно сказать, что это такое.

пример несложного друдла



?

Что это?

Возможно, это:

- Человек в костюме с галстуком-бабочкой, защемленным дверью лифта.
- Или бабочка, взбирающаяся по веревке вверх.
- Геометрическая задача.
- Флюгер на крыше дома (или какой-либо рисунок на крыше).
- Песочные часы, стоящие на столе.
- Два громкоговорителя на столбе.
- Шкаф с ручками.
- Два клювика птиц.
- Подарочная коробочка.
- Ручки двери с двух сторон.
- Закрытое окно.

## Хамелеон

*Инструкция:* возьмите любое утверждение и придумайте доводы за и против.

Например, утверждение:  
«Инопланетян нет».

Доводы в его поддержку: никто их не видел; другие планеты непригодны для жизни.

Доводы против: некоторые утверждают, что видели инопланетян; учёные нашли немало планет, где могут быть условия для возникновения жизни. произведениями важно акцентировать внимание детей на моментах, значимых для понимания авторского замысла.



## Рассказ

*Инструкция:* сочини рассказ по ключевым словам.

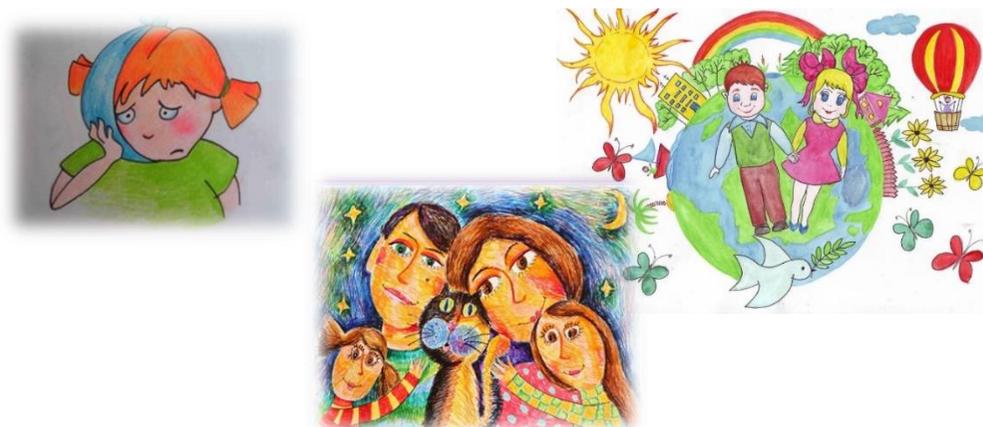
Сочините историю, используя слова:  
"дедушка", "фотоальбом", "почта", "спички".



## Рисунки

*Инструкция:* предложите детям создать картинки к литературному тексту или по мотивам абстрактного понятия: например, объём, душа, боль, добро и т.д.

Другие идеи: проиллюстрировать пословицу, загадать пословицу с помощью рисунка.



## Ассоциации

*Инструкция:* дать ребятам сравнить два предмета, найти общие черты и отличия. Сначала это могут быть близкие предметы — например, яблоко и капуста, затем — семантически далекие: допустим, поезд и колибри.



## Упражнение «Аббревиатура»

*Инструкция:* Участникам предлагается выписать первые буквы своей фамилии, имени, отчества и расшифровать каждую букву таким образом, чтобы получилось предложение из трех слов.

**# Было яркое солнце - Борисова Яна Сергеевна**

### Игра «Вижу, как пахнет»

*Инструкция:* ведущим подбираются 3 аромата (прим.: кофе, парфюм). Ароматы упакованы в непрозрачные пронумерованные емкости. Участникам предлагается понюхать каждый аромат по очереди и сделать зарисовку своих ассоциаций на бумаге, так же пронумерованной.



Вопросы к участникам:

- какие эмоции вызвал каждый запах?
- какие воспоминания вызвал каждый запах?
- какие желания вызвал каждый запах?



В конце игры рисунки участников выкладываются на стол по номерам. На первый стол рисунки с первым ароматом, на второй со вторым, на третий с третьим. Участники могут убедиться, насколько разные эмоции и ассоциации вызывают одни и те же запахи.

## Кубики Никитина «Матрицы»

Для игры на развитие креативного мышления используется набор Кубики Никитина «Матрицы». В наборе 16 таблиц с пронумерованными ячейками и 2 кубиками. Все таблицы с белыми «окнами» разного уровня сложности.



*Инструкция:* на таблицы раскладываются игровые карточки по определенному правилу, понятному из рисунков на полях таблиц. К каждой таблице прилагаются карточки для заполнения. После заполнения таблицы, игра продолжается с использованием деревянных кубиков. При броске кубиков выпавшее количество кружочков на одном кубике, а на втором выпавшее количество звездочек, указывает на «окошко» в пересечении таблицы, которое необходимо быстро заполнить, выбрав нужную карточку.

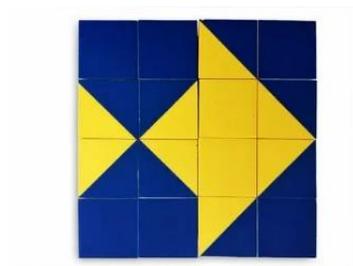
## Игра «Лес для гномика» 1 класс (2-3 мин)

*Инструкция:* вот в этом домике живут гномики. Давайте выложим его из кубиков. Рядом с его домиком растут ёлки. Выложите ёлочки разной по высоте, рядом с домиком гнома. Посчитайте, сколько треугольников у самой высокой ёлке? Сколько треугольников у самой низкой ёлке?



## Игра «Золотая рыбка» 1-2 класс (3-4 мин)

*Инструкция:* опираясь на картинку – образец, выложить из 16 кубиков рыбку.



# «МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ»

*Автор – Чарльз Вайтинг*

Идея состоит в том, чтобы объединить признаки разных объектов в одном предмете.

В данной технологии новые идеи позволяют находить приём присоединения к заданному объекту признаков или свойств случайно взятых объектов. Необычные, непривычные

*Инструкция:*

1. Для начала нужно обозначить основной объект, для которого требуется найти креативное решение.
2. Затем нужно выделить несколько случайных объектов.
3. Далее выделить их характерные свойства.
4. Присоединить их к новому объекту изобретения.



## «Креативная лихорадка»

Метод «Синектика»

Основным приёмом креативного мышления в этой методике является построение аналогий. Аналогии пробуждают ассоциации, которые, в свою очередь, стимулируют творческие возможности. Метод синектики является усовершенствованным методом мозгового штурма. Предлагаю учащимся ассоциативную головоломку нового поколения кроссенс – слово означает «пересечение смыслов».

## Бриколаж

*Инструкция:* педагог использует подручные средства и инструменты, выбирая даже те, которые не были изначально предназначены для образовательных нужд. В ход идёт всё: тарелочки, варежки, игрушки, клумбы, упаковка, т.е всё, кроме учебника.

Продуктом бриколажа могут быть разные виды текста: меню, рекомендации, памятки, облако слов, схемы, таблицы, интерактивные карты и т.д.

Примеры:

**1. Самовар,** как объект бриколажа может использоваться на разных предметах.

Физика: какие физические процессы могут происходить в самоваре?

Литература: подберите примеры устного народного творчества, в которых упоминается самовар.

История и ОДНКНР: какие традиции русского народа связаны с самоваром? Как самовар связан с экономическими процессами в русском государстве?

Обществознание: создайте модель рыночных отношений на примере самовара.



## 2. Этикетка товара



География: найдите, в каком городе произведён товар? В каком регионе РФ расположен этот город? Какие природные условия характерны для этого региона? и т.д

Биология: обратите внимание на состав продукта. Какие элементы состава являются полезными, а какие стоило бы заменить?

ИЗО: оцените сочетание цветов на этикетке. Создайте свой вариант.

Экономика: обратите внимание на производителя товара. Как звучит полное название предприятия? К какой организационно-правовой форме оно относится? Какие особенности имеет эта форма? и т.д

## 3. Гранёный стакан

История: почему у гранёного стакана 15 граней? Что может символизировать форма стакана?

Математика: как стакан помогает разделить окружность на сектора? Как использовать стакан при геометрических построениях?

Физика: как объем воды в стакане повлияет на высоту звука, который издаётся при нажатии на край стакана?



## 4. Денежная купюра



История: обратите внимание на герб в верхнем левом углу купюры. Где мы уже встречались с подобным изображением? Что символизирует данное изображение?

Исторические памятники могут использоваться для связи с историческими событиями, местами и личностями.

Математика: составьте примеры из цифр номера купюры. Измерьте стороны денежной купюры и сделайте все возможные вычисления.

Право: к какой отрасли права относится норма права, расположенная в нижнем левом углу купюры? Какие ещё нормы права регулируют подобные отношения? Составьте памятку для подростков, с помощью которой можно было бы избежать финансового мошенничества.

## **КРОССЕНС** или пересечение смыслов

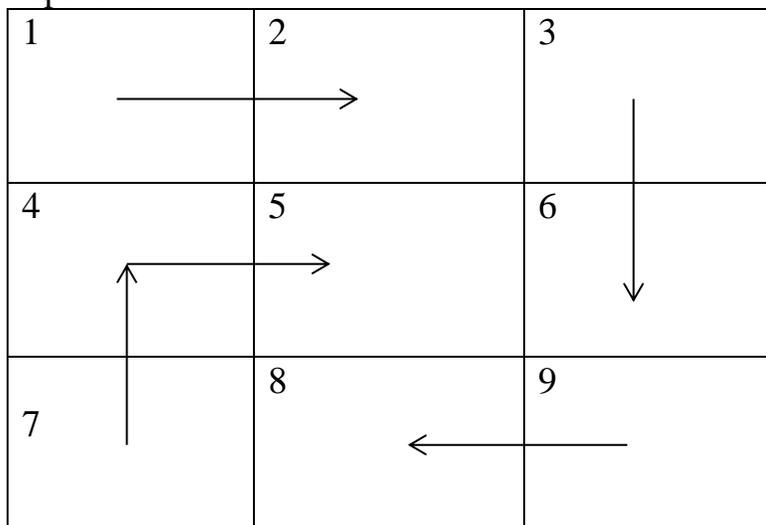
Кроссенс — это головоломка, которая представляет собой девять картинок, расположенных в табличке три на три. Это могут быть фотографии, рисунки или даже формулы и надписи. Разгадывающему предлагается найти ассоциативные связи между соседними картинками.

Есть множество способов чтения кроссенса. Самый популярный — идти по спирали: 1–2–3–6–9–8–7–

4–5. Можно искать связи по периметру (1–2–3–6–9–8–7–4–1) и центральному кресту (2–5–8 и 4–5–6).  
Можно между всеми соседними квадратами и т.д.

### Алгоритм создания кроссенса:

1. Определить тематику, общую идею.
2. Выделить 8-9 элементов, имеющих отношение к теме.
3. Сконцентрировать смысл в одном элементе (центр).
4. Выделить отличительные черты каждого элемента.
5. Подобрать изображения, иллюстрирующие элементы.
6. Замена прямых образов символическими.
7. Построить ассоциативную связь между образами.



Как кроссенс можно использовать на уроке?

✓ Предложить ученикам разгадать для проверки домашнего задания или закрепления пройденного материала.

✓ Рассказать с помощью кроссенса о структуре урока, указав на название, цель и проблему.

✓ Зашифровать новую тему в визуальной опорной схеме кроссенса.

✓ Предложить создать кроссенс самим ученикам в качестве домашнего задания или на уроке. На уроке для экономии времени удобно будет разделить класс на группы и предложить ребятам уже готовые картинки по теме, только не девять, а 15–20 штук.

### **Кроссенс на тему «Развитие человека»**

1. Началом живого является клетка.
2. Как любой живой организм, человек тоже состоит из клеток.
3. Развитие человека начинается в водной среде, именно в воде происходит эволюция простых одноклеточных организмов в сложные многоклеточные.
6. Научно обосновал эволюционные идеи английский ученый Чарльз Дарвин.
9. Один из трудов Дарвина — «Происхождение человека».
8. В своём труде Дарвин коснулся только биологического становления человека, не затронув социального и культурного развития, важную роль в котором играет интеллект.

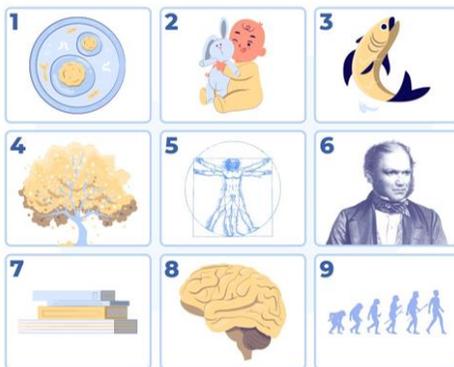
7. Именно через развитие интеллекта, формирование опыта и передачу его другим поколениям происходит всестороннее развитие человека.

4. Развитие человека можно сравнить с цветущим,

плодоносящим деревом.

5. «Плоды дерева» — знания человека — ведут к гармонии, отражённой символически на

рисунке Леонардо да Винчи «Витрувианский человек».



## «Где логика?»

Задание 1:

Найдите геометрическую фигуру, которая объединяет картинки.



Задание 2: Найдите «Формулу всего»

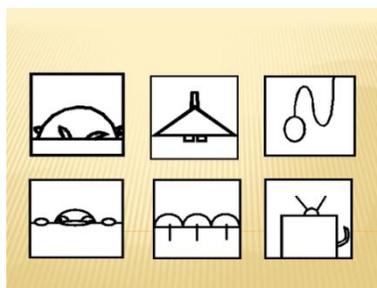


Задание 3: Найдите число



Задание 4:

- Расскажите, что вы видите на данной картинке;
- Дорисуйте математический друдл и составьте рассказ по рисунку.



## «Безопасность – основа всего!»



Каждого человека подстерегает немало опасностей, которые надо уметь предвидеть, избегать, а если что-то опасное случилось, то уметь действовать. Самое главное умение в жизни - это умение правильно действовать в случае любой опасности.

Чем больше человек знает о разных опасностях, тем увереннее чувствует себя в этих ситуациях, а это значит, что он останется живым и здоровым.

### **Задание № 1.**

Умение человека применять на первый взгляд не нужные предметы нестандартно могут спасти ему жизнь.

Сегодня мы предлагаем вам представить ситуацию, что вы вынужденно оказались в природе. Мы предлагаем вам набор предметов, ваша задача – придумать для чего вы можете использовать этот предмет, выстроить свою систему, связать все общей целью и изобразить на листе А-3. Помните, ваша главная задача - выжить!!!

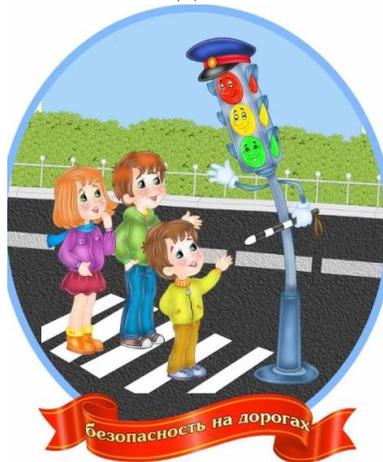
### **Задание № 2. Замените пропуски в тексте придуманными топографическими знаками**

В воскресенье вечером мы всем классом ходили в \_\_\_\_\_. Доехав до нашей \_\_\_\_\_, мы прошли последние \_\_\_\_\_ города, и пошли по \_\_\_\_\_. Затем \_\_\_\_\_ привело нас к \_\_\_\_\_. По ней мы вышли в \_\_\_\_\_, перешли через \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_. А обедали мы на берегу \_\_\_\_\_.  
После обеда поднимались на \_\_\_\_\_, у  
основания которого с северной стороны начинался  
\_\_\_\_\_, а южная сторона \_\_\_\_\_ была  
рассечена глубоким \_\_\_\_\_, дно которого  
заросло густым \_\_\_\_\_.

От места привала по \_\_\_\_\_ через  
\_\_\_\_\_ мы отправились домой. Сначала  
пересекли \_\_\_\_\_, затем \_\_\_\_\_ и  
вдоль большого \_\_\_\_\_ прошли к \_\_\_\_\_,  
выводящей к нашему \_\_\_\_\_. Скоро  
появилось \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ на краю  
города

Хотя все сильно устали, но остались довольны  
своей прогулкой!



## **Составители:**

**Грищенко Н.Ю.**- учитель ОБЖ;  
**Гулико Т.А.**- педагог психолог;  
**Воробьёва Т.В.**- учитель технологии;  
**Евтушкова А.С.**– учитель начальных классов;  
**Емельяненко А.Б.** – учитель математики;  
**Мельник Е.Э.** – учитель начальных классов;  
**Писарева Т.А.** – заместитель директора по УВР;  
**Супонина Л.М.**- заместитель директора по УВР;  
**Шакирова Ю.А.** -учитель изобразительного искусства;  
**Федорова Т.А.** – учитель начальных классов;  
**Габец М.В.** – учитель начальных классов.

**г.Тулун, 2023**



*Муниципальное бюджетное общеобразовательное  
учреждение города Тулуна «Средняя  
общеобразовательная школа № 6»*

665265 Иркутская область, город Тулун, ул. Жданова 16  
телефон 8(39530) 28259, e-mail: [mbou-6@mail.ru](mailto:mbou-6@mail.ru)

